

| Programación de PBS Arkansas | |
|--|---|
| Peg + Cat | ¿Cómo sería despertar y darte cuenta de que ahora estás viviendo dentro de un problema de matemáticas? |
| Xavier Riddle and the Secret Museum | Xavier Riddle, su hermana Yadina Riddle, y su amigo Brad van al Museo Secreto para viajar al pasado y así observar, interactuar y aprender sobre héroes de la historia. |
| Wild Kratts | Wild Kratts narra las aventuras de Chris y Martin Kratt quienes combinan las ciencias con aventuras divertidas a la vez que viajan por todo el mundo y visitan diferentes hábitats. |
| Let's Go Luna | LET'S GO LUNA! sigue las aventuras de tres animalitos, ellos viajan con sus padres y son parte de un grupo de actores. |
| Ready Jet Go | En READY JET GO! Jet Propulsion y su familia dejan el planeta en donde viven, llamado Boltron 7, y viajan a la Tierra en donde se hacen pasar por humanos para experimentar de cerca la vida en nuestro planeta. |
| Odd Squad | Este programa es sobre dos jóvenes agentes que son miembros de un equipo llamado Odd Squad. Esta agencia tiene como misión resolver problemas cada vez que algo raro sucede en su ciudad. |
| Molly of Denali | El programa se sitúa en una zona rural del estado de Alaska y nos muestra las aventuras de Molly, su familia y sus amigos. Molly Of Denali nos muestra diversas formas en que los niños pueden crear textos informativos en su vida diaria. |
| Nature Cat | Fred es un gato que vive dentro de una casa pero que tiene grandes sueños de explorar el mundo. Cuando sus dueños se van, Fred se transforma en NATURE CAT, "extraordinario explorador del mundo". |

Rincón de Lectura.

Escojan de 3 a 5 oportunidades de aprendizaje para que su niño practique la lectura, escritura y sus habilidades de comunicación. No se olviden de elegir un buen libro, buscar un lugar cómodo y leer con su niño todos los días.

- **Veo, veo:** En *Nature Cat: Flamingo-A-Go-Go*, los animales jugaron "Veo, veo". Juega con alguien en tu casa. Describe el color, la forma, el tamaño, de lo que ves.
- **Principio, mitad y final de la historia:** En *Peg + Cat: The Play Date Problem*, Peg organiza una reunión para que sus amigos los tres osos y Beethoven jueguen. Sin embargo, las cosas no salen como estaban planeadas. ¿Qué pasó al principio de la reunión? ¿Qué pasó a la mitad? ¿Cómo terminó la reunión? ¿Alguna vez has discutido con un amigo? ¿Cómo resolvieron el problema?

| | | |
|-----------|--------|-----|
| Beginning | Middle | End |
|-----------|--------|-----|

- **Hacerse pequeños o grandes:** En *Peg + Cat: The Wonderland Problem*, cuando Peg y Cat comieron fresas, se hicieron grandes. Cuando comieron moras azules, se hicieron pequeños. Imagina qué pasaría si fueras a Wonderland y comieras fresas o moras azules y te hicieras chiquito y grande como Peg y Cat. Haz un dibujo de la fruta y lo que pasaría cuando la comieras.
- **20 Preguntas:** En *Odd Squad: 20 Questions*, todo estaba al revés. Describe algo que sería divertido hacer al revés.
- **Por arriba, por abajo y entre objetos:** En *Peg and Cat: The Penguin Problem*, entrenaron a un equipo de pingüinos. Les enseñaron que pueden ganar si pasan por arriba, por abajo y entre dos objetos. Escribe una oración usando una de las ideas que se presentaron.
- **Cuéntalo otra vez:** Después de ver alguno de los programas de esta semana, cuéntale la historia a alguien de tu familia y haz un dibujo de tu parte favorita de ese episodio.
- **Lee un artículo:** Lee "The Buzz about Honey" y responde las preguntas, luego escribe sobre lo que aprendiste.
- **Compartiendo:** En *Odd Squad: Three's Company*, los miembros del equipo tienen que compartir oficinas. ¿Cómo te sientes cuando tienes que compartir cosas? ¿Te gusta compartir? Piensa sobre una vez en que tuviste que compartir y cuéntale a alguien qué pasó.
- **Libre elección:** ¿Qué le interesa a su niño? Permita que su niño escoja qué prefiere leer, escribir o aprender.



Matemania

Escojan de 2 a 4 oportunidades para reforzar e incrementar el conteo, el concepto de número y la clasificación de objetos.

- **Valor posicional y relación entre las partes y el total:** En *The Odd Squad: Drop Gadget Repeat*, Olympia, Otis, y Oona llegaron a 50 sumando distintas combinaciones de números. Usa bloques, dibujos o ecuaciones para encontrar todas las formas en que puedes obtener la suma de 50. Puedes desafiar a un amigo y ver quién encuentra más combinaciones correctas en 3 minutos.
- **Contando:** En *The Odd Squad: Drop Gadget Repeat*, cada vez que Olympia, Otis y Oona le sumaron un número a su máquina del tiempo, contaron para ver cuál era el nuevo resultado. Usa una bolsa de papel y mete 10 objetos. Luego mete tu mano y saca algunos de los objetos, sin ver. Después de sacar los objetos, cuenta hasta 10 para ver cuántos objetos siguen en la bolsa y escribe una ecuación para representar los números.

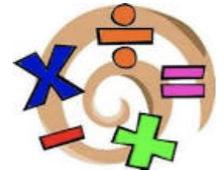
| | Height | Length |
|---|--|--|
| Block  | 3  | 3  |
| Toy | 12  | 10  |
| | | |

- **Medidas:** En *Peg+Cat: The Wonderland Problem*, Peg y Cat miden la estatura y longitud de las orugas usando pedazos de pasto. Dijeron que la altura era "de pie" y la longitud era "acostados". Usando un clip o un lápiz, mide la altura y la longitud de objetos en tu cuarto y crea una tabla con los datos que encuentres. Para hacerlo más interesante, usa una regla y haz las mediciones en pulgadas o pies.

- **Pista de obstáculos con un patrón:** En *Peg+Cat: The Penguin Problem*, Peg diseñó una pista de obstáculos que incluía moverse "por arriba", "por abajo" y "entre objetos" para ayudar a los pingüinos a entrenar para las Olimpiadas de Animales. Los obstáculos en la pista seguían un patrón, algo que se repite una y otra vez. Crea una pista de obstáculos con un patrón de movimientos, invita a tu familia a competir y ver quién es el más veloz. Puedes incluir movimientos de derecha a izquierda para hacerla más complicada.
- **Mayor que, menor que, igual:** En *The Odd Squad: 20 Questions*, los agentes salvan el día al hacerle preguntas a Backwards Bob que tienen que ver con mayor que, menor que e igual. Juega con otra persona: uno de ustedes piensa un número entre 1 y 20, la otra persona tiene 10 oportunidades para adivinar el número usando "mayor que", "menor que" e "igual".



- **Jugando con sumas y restas:** Juega **Luz Roja/Luz Verde** con una modificación. Uno de ustedes será el policía. Esta persona se voltea contra una pared al final de un pasillo, los demás serán los corredores y se paran al otro extremo del pasillo. Cuando el policía dice “luz verde”, los corredores corren hacia el policía hasta que este diga “luz roja”, en este momento todos deben detenerse en donde están. El policía le dirá una suma o una resta a cada corredor. Si el corredor da la respuesta correcta, puede avanzar un paso más. Si la respuesta es incorrecta, el corredor deberá retroceder un paso. El primero que llegue a la pared gana y será el nuevo policía.
- **Baila siguiendo un patrón:** En *Peg+Cat: The Honey Problem*, las abejas les dieron miel a Peg y Cat a cambio de un patrón para su baile. Un patrón es algo que se repite una y otra vez. En el programa, Peg y Cat repiten los mismos pasos de baile hasta crear un patrón. Inventa un patrón con pasos de baile y enséñaselos a tu familia.
- **Igualdades:** En *Peg+Cat: The Wonderland Problem*, el Sombrero Loco sólo permite que haya un número igual de personas sentados en cada lado de la mesa. Una **igualdad** se refiere a que haya la misma cantidad en los dos lados. Resuelve las siguientes ecuaciones buscando la cantidad que hace que los dos lados sean iguales..
 - $5 = 2 + \underline{\quad}$
 - $10 = \underline{\quad} + 8$
 - $3 + \underline{\quad} = 6$
 - $\underline{\quad} + 4 = 5$
 - $2 + 5 = \underline{\quad}$



¡Piensa como científico!

Elijan al menos dos de estas oportunidades de aprendizaje para poner en prácticas las habilidades de observación, inquisitivas y de razonamiento.



- **Casitas para las aves:** En *Nature Cat: Flamingo a-Go-Go*, los flamingos tenían un hogar especial. Las aves pueden vivir en nidos, árboles y algunos pueden vivir en casas para pájaros construidas por humanos. ¿Puedes diseñar una casa especial para algunos pajaritos que vivan cerca de tí? Dibuja tu diseño y luego busca material que puedas utilizar para construirla, por ejemplo, cajas de cereal, un cartón de leche, un envase de jugo.
- **Seres vivos y seres inertes :** En *Ready Jet Go: Freebird*, aprendimos sobre los seres vivos. Sal de tu casa y busca ejemplo de seres vivos y de seres inertes (seres no vivos). Haz una lista de las características que tienen en común los seres vivos y los seres inertes y luego haz una lista de sus diferencias.
- **Investigaciones:** Los científicos llevan a cabo investigaciones para comprobar sus ideas. En *Ready Jet Go: Water, Water Everywhere*, un científico investigó algunos líquidos. Con la ayuda de un adulto, junta diferentes líquidos que encuentres en tu casa y colócalos en una charola para hacer hielos u otro recipiente. ¿Cuáles crees que cambien cuando la temperatura es más fría? Pon los contenedores en el congelador durante la noche. ¿Estabas en lo correcto? ¿Cuáles líquidos cambiaron? ¿Cuáles se quedaron iguales?
- **Necesidades y deseos:** Todos los organismos necesitan de algunas cosas para sobrevivir, por ejemplo: comida, agua, luz del sol, un lugar donde vivir. Otras cosas, como los juguetes, la televisión y los coches son únicamente objetos que deseamos tener. Haz una tabla T, en un lado enlista cosas que necesitas para vivir y en el otro cosas que deseas o te gustaría tener.

| Needs | Wants |
|-------|-------|
| | |

PARA DIVERTIRSE

- ★ Manténganse activos, bailen, hagan ejercicio, jueguen avión.
- ★ Improvisen y actúen su cuento favorito o alguno que ustedes inventen. Disfráncense usando lo que tengan a la mano.
- ★ Usen juegos de mesa para compartir en familia (UNO, juegos de pesca, cartas)
- ★ Sean los creadores de una obra maestra, pinten con gises, crayolas, pintura, etc.
- ★ Vayan a la página de PBS <https://pbskids.org> para encontrar actividades y juegos específicos para cada programa.



photos.com

A honeybee collecting nectar.

The Buzz About Honey

(From ReadWorks.org)

Honeybees are really busy. Using flowers, bees begin to make honey. They visit between 50 and 100 flowers in one trip from the beehive. Follow the buzz to the beehive, and discover how honey is made.



photos.com

Bees place nectar in a honeycomb.

How Is Honey Made?

Follow the steps honey takes from a flower to a grocery store shelf.

1. Collect the Nectar

Honeybees need flowers to make honey. Honeybees collect nectar from the flower. Nectar is a sweet liquid used to make honey.

2. Head to the Hive

Honeybees live and make honey in hives. Bees bring the gathered nectar back to the hive.

3. Build the Honeycomb

In the hive, bees place the nectar in a group of cells called a honeycomb. Honeycombs are made with beeswax. That is wax bees make from their bodies.

4. Fan the Nectar

The worker bees fan the liquid nectar with their wings. That turns the nectar into thick and sticky honey. The honeycombs become bigger as more nectar is brought and honey is made.



photos.com

A beekeeper collecting honey.

5. Collect the Honey

Beekeepers collect honey inside the beehive. The honey sold in grocery stores was collected by a beekeeper.

How Sweet It Is!

A beehive is ruled by one queen bee.

The brain of a worker honeybee is about the size of the head of a pin.

A honeybee would have to visit 2 million flowers to make only 1 pound of honey.

During its lifetime, a honeybee makes enough honey to equal the size of a pea.

Honeybees flap their wings more than 11,000 times each minute. That makes a buzzing sound.

Copyright © 2006 Weekly Reader Corporation. All rights reserved. Used by permission.

Weekly Reader is a registered trademark of Weekly Reader Corporation.

Sequence Questions

1. First the bees collect _____ and then they go to the hive.

- A. nectar
- B. pollen
- C. beeswax
- D. honeycomb

2. In a lifetime of work, a honeybee collects

- A. enough honey to equal the size of a head of a pin.
- B. a pound of honey.
- C. honey from 2 million flowers.
- D. enough honey to equal the size of a pea.

3. Before the bees fan the honey, they put the nectar in _____.

- A. their bellies.
- B. jars.
- C. the flower.
- D. the honeycomb.

4. The beekeeper collects the honey from the hive and then the honey goes to _____.

- A. a restaurant.
- B. the flower.
- C. the grocery store.
- D. the beeswax.

5. What is beeswax? What is it made from?

Write about the things you learned about honeybees.